

¡DÍGALO CON UN GESTO!



#JuegoDeArmasEH



El HO
VIG

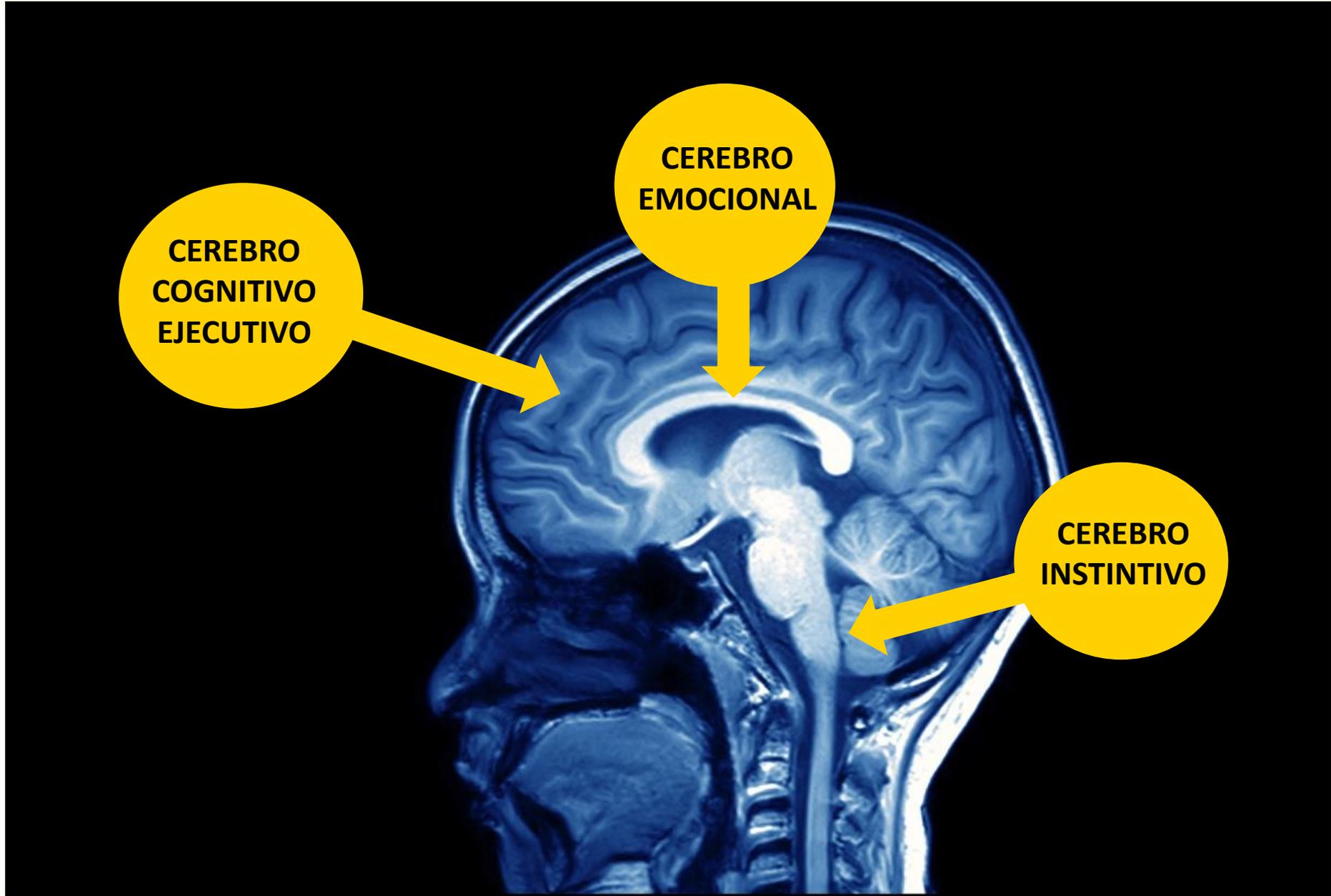


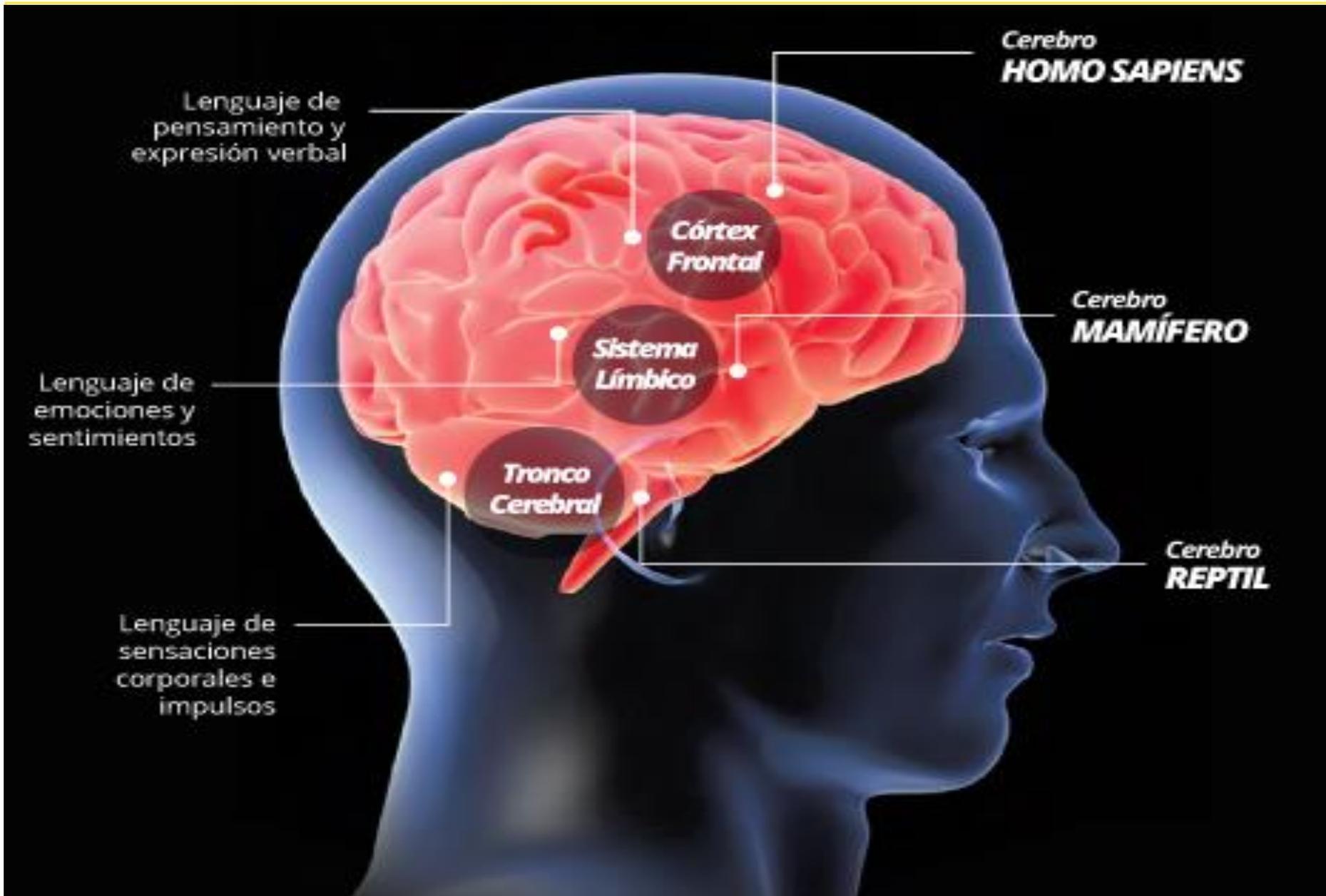
NEUROPLASTICIDAD

APRENDIZAJE

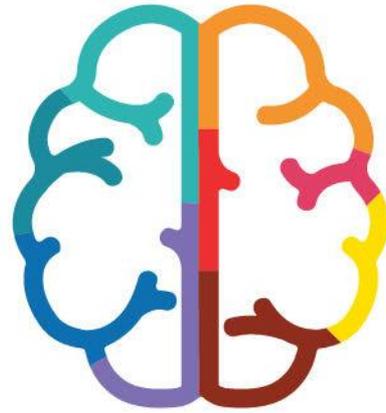
**¡NOS
PONEMOS
DE PIE!**











9° SEMINARIO

Metodologías de Alto Impacto

Aportes de Neuroaprendizaje

PREUNIVERSITARIO PEDRO DE VALDIVIA

ORIENTACHILE

 **achnap**
Asociación Chilena de Neuroaprendizaje

**PREUNIVERSITARIO
PEDRO DE VALDIVIA**

Tu Libertad de Elegir



¡ESE SOY YO!



¡ESE SOY YO!

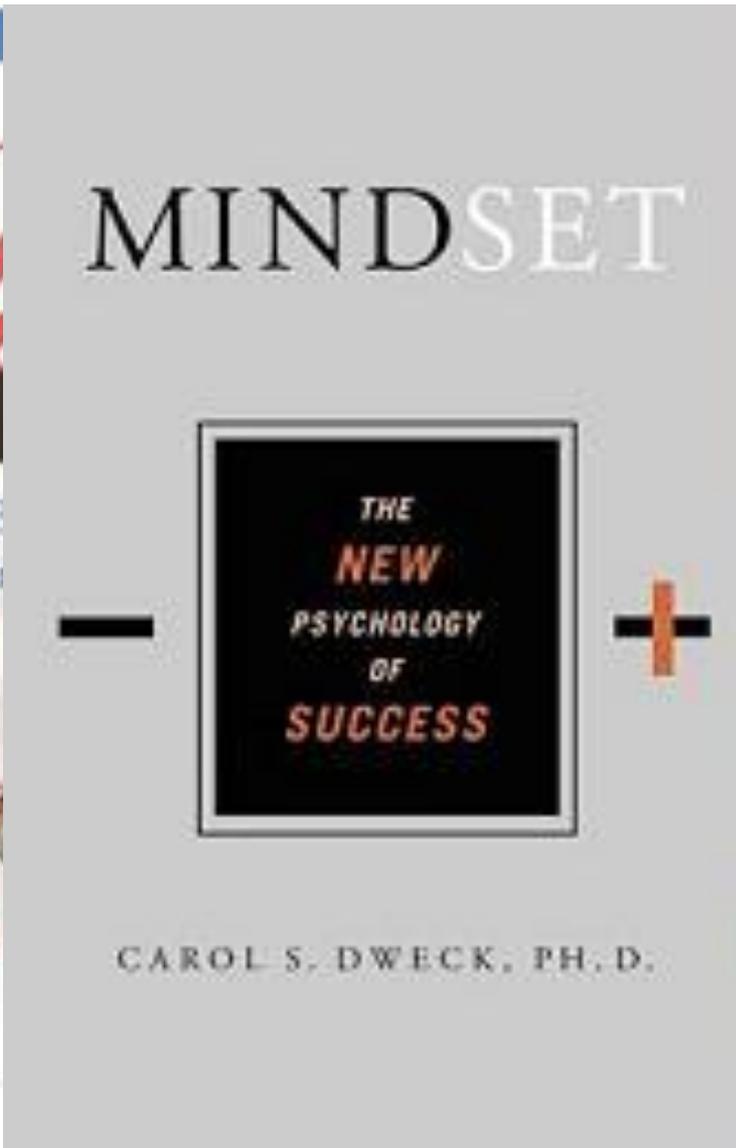
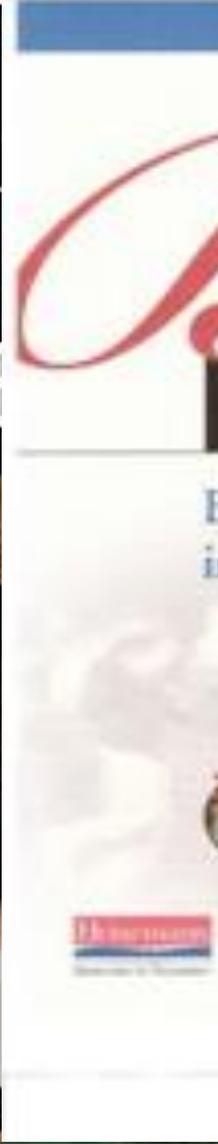
Test para Medir Nivel de Creatividad en Líderes

Recomendaciones para promover la creatividad entre tus profesores

El Cerebro Lider, David Sousa (2013)



Principio del Filtro Emocional



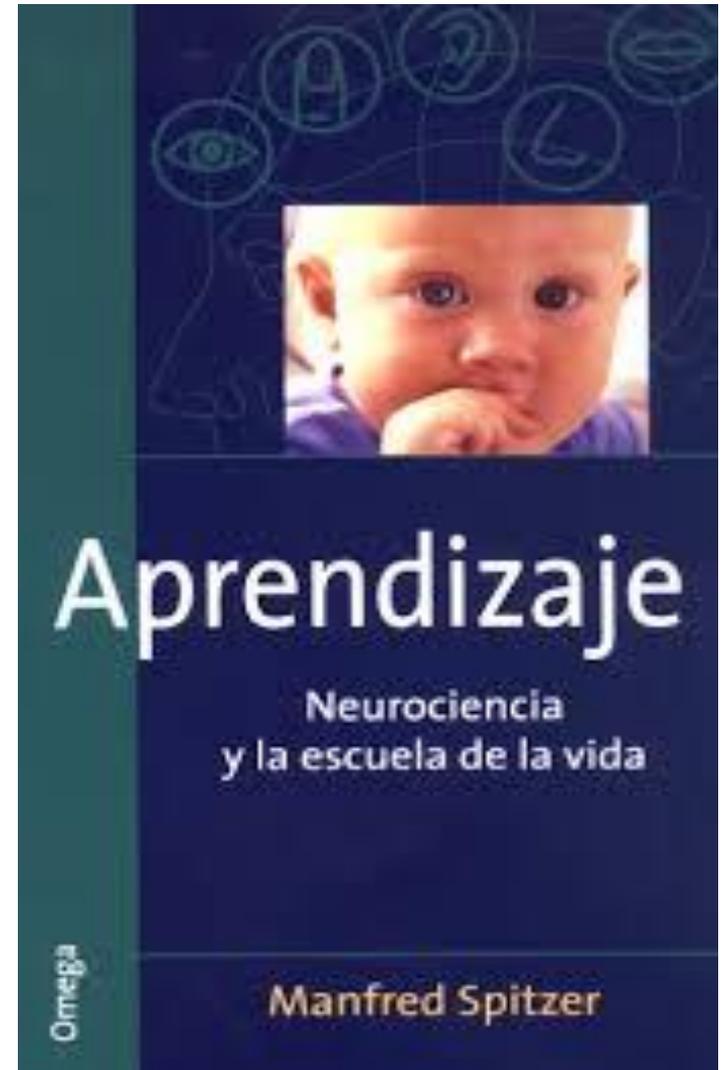
JESÚS C. GUILLÉN **NEUROEDUCACIÓN** en el aula

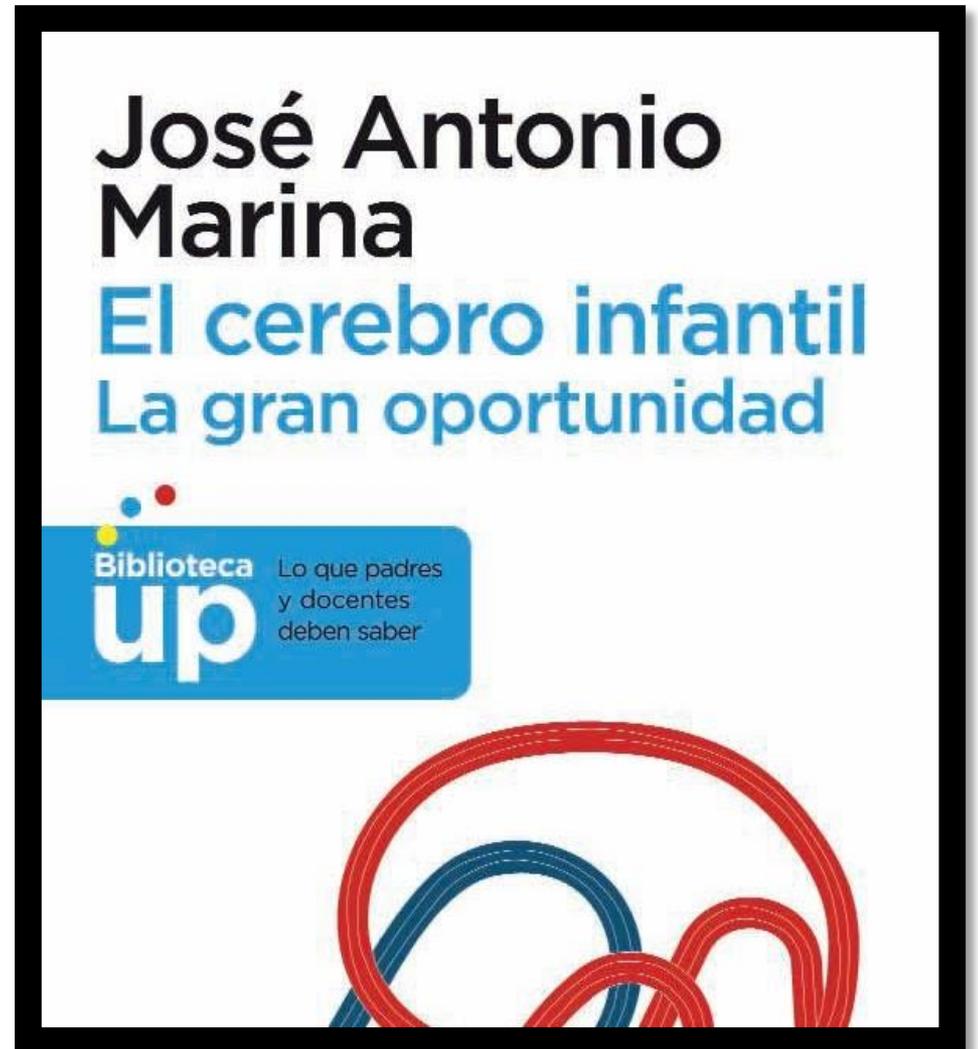
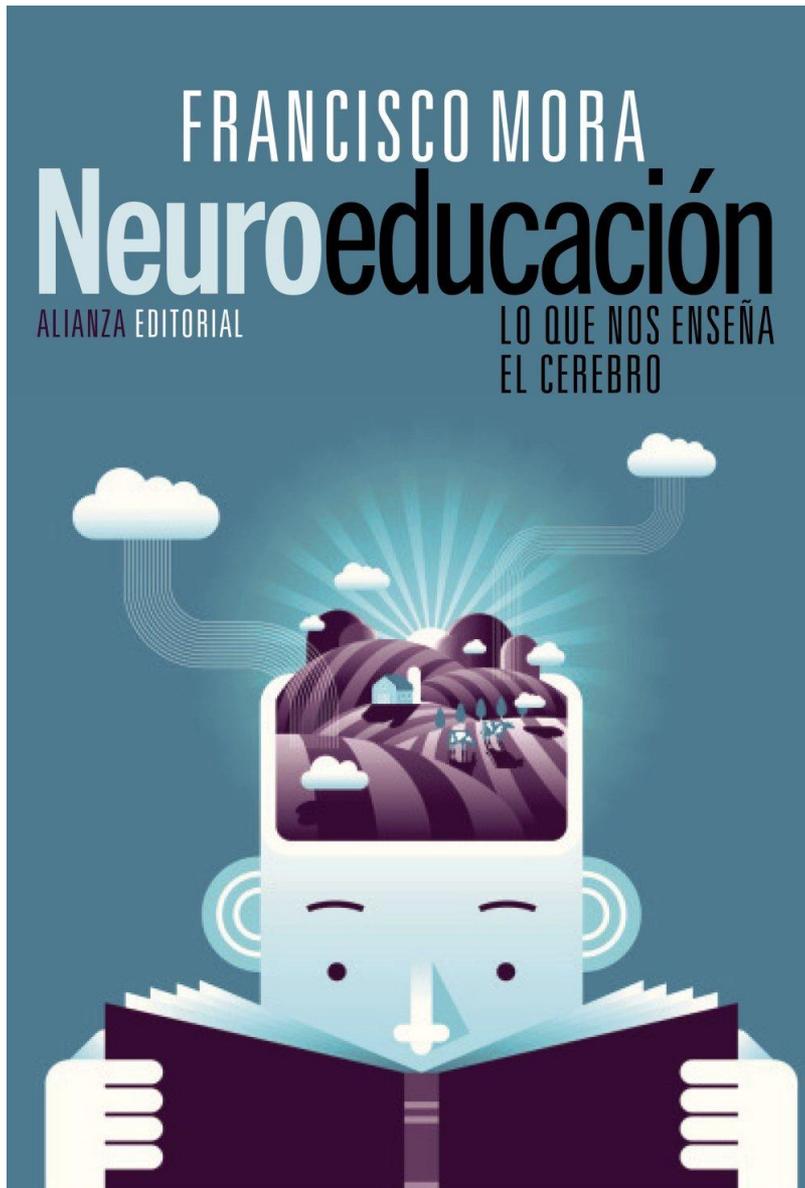
NEUROEDUCACIÓN en el aula

De la teoría
a la práctica



JESÚS C. GUILLÉN







En Chile, las prácticas de los directores de las escuelas básicas presentan su principal fortaleza en la fijación de una dirección general de futuro para el establecimiento, mientras que su mayor debilidad y la que recibe el menor tiempo y dedicación es la gestión de la enseñanza y el aprendizaje (...), tanto en los establecimientos municipales como entre los particulares.

Estudios realizados por
MINEDUC desde 1994

¿QUÉ ES UNA METODOLOGÍA INNOVADORA E INCLUSIVA?

Es un método de enseñanza que describe los medios pedagógicos adoptados por el profesor para promover el aprendizaje y lograr su objetivo educativo a través de:

- *La autogestión del conocimiento*
- *Promoción de habilidades socioafectivas y cognitivas.*
 - *La centralización del aprendizaje en el niño.*



crear

recursos

idea



motivación

oportunidades

significado

centrado en el alumno

Aprendizaje basado en proyectos



investigación

explorar

retroalimentación

conexión

aprender haciendo

intuición



descubrir

discutir

descubrir

analizar

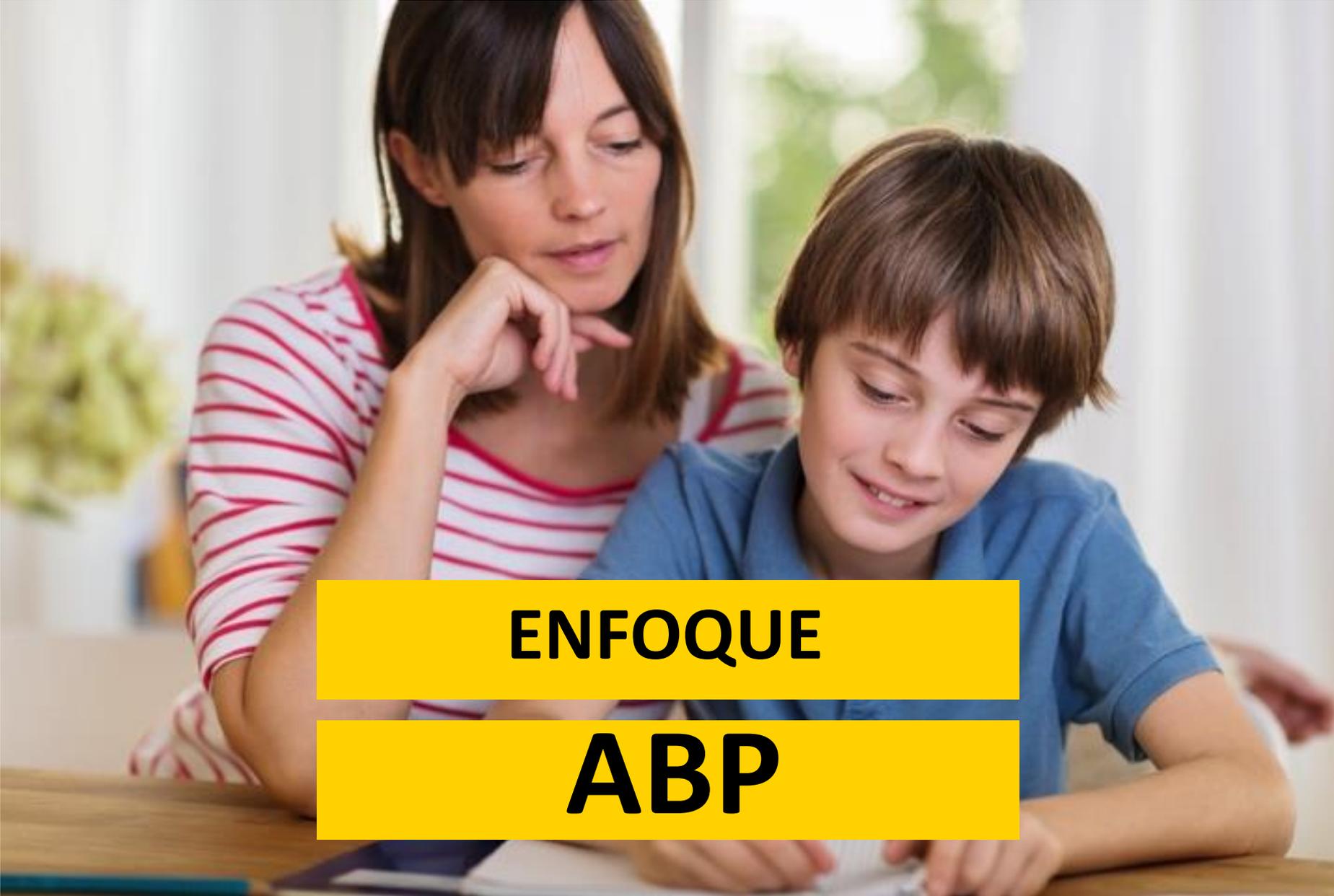


destrezas

evaluar



planificación



ENFOQUE

ABP

¿QUE ES ABP?

- Desarrollo de un proyecto
- Buscar soluciones a problemas reales
- Resolución de preguntas, investigar, debatir
- Reflexionar como aprenden
- Sacar conclusiones
- Desarrollar productos



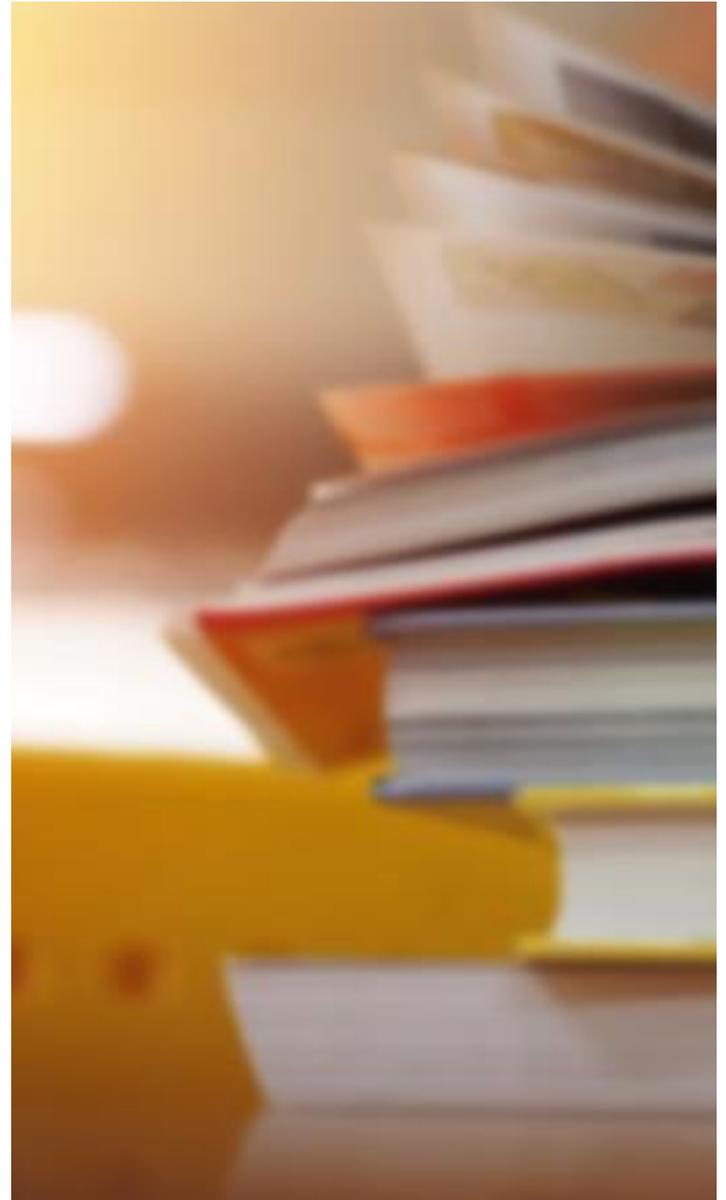


TIPOS DE PROYECTOS



ELEMENTOS ESENCIALES

1. Pregunta Desafiante
2. Investigar Sostenidamente
3. Autenticidad
4. La voz y la elección de los estudiantes
5. Reflexión
6. Crítica y Revisión
7. Producto Público



1. PLANIFICAR

- Crear el proyecto según contexto
- Socializar el modelo ABP
- Docente propone un tema
- Alumnos lo investigan para elegir subtema
- Definir el *Qué? Cómo? Cuándo? Quiénes? Con Qué?*



CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



¿Qué queremos conseguir?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...?
¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web vamos a usar?
¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

CANVAS PARA EL DISEÑO DE ABPs INCLUSIVOS

COMPETENCIAS CLAVE



¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



¿Hemos tenido en cuenta los diferentes puntos de partida de los alumnos?

¿Hemos previsto diferentes niveles de logro?

¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del currículo oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Pueden presentarse con diferentes formatos accesibles?

¿Evalúan las diferentes formas de aprendizaje de los alumnos?

¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



¿Podrán participar todos?

¿Qué queremos conseguir?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Hemos planteado actividades con múltiples formas de presentación?

¿Hemos graduado en dificultad la realización de actividades?

¿Hemos diseñado ejercicios ajustados a las diferentes capacidades?

¿Hemos previsto obstáculos cognitivos, físicos o sensoriales en su diseño?

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



¿Hemos planteados formas de expresión y de comunicación diversas?

Los medios elegidos, ¿servirán para todos?
¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



¿Pueden propiciar situaciones de exclusión o de no participación del alumnado?

¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...?
¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Es necesario algún tipo de instalación material?

HERRAMIENTAS TIC



Las herramientas seleccionadas ¿pueden usarlas todos?

¿Limitan o favorecen la participación?

¿Qué APPs y herramientas TICs necesitamos?
¿Qué servicios Web vamos a usar?
¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS, ORGANIZACIÓN



¿Están acordes a las diferentes competencias sociales de los alumnos?

¿Permiten la flexibilidad organizativa para ajustarse a los alumnos?

¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

2. HACER

- Desarrollan un producto
- Profesor monitorea y retroalimenta en proceso
- Alumnos ajustan el trabajo en proceso





PRODUCTOS ESCRITOS	PRODUCTOS PRESENTADOS	PRODUCTOS TECNOLÓGICOS	PRODUCTOS EN OTROS SOPORTES
<ul style="list-style-type: none">- Carta- Narración- Informe- Poema- Panfleto- Biografía- Autobiografía- Ensayo...- Guión para una película- Crítica sobre un libro- Resumen- Esquema- Díptico- Encuesta/cuestionario- Póster...	<ul style="list-style-type: none">- Ponencia- Debate- Obra de teatro- Canción/letra- Pieza musical- Informe oral- Recreación dramática- Discusión- Baile- Exposición de productos,...- Presentación de diapositivas	<ul style="list-style-type: none">- Sitio Web- Webquest- Blog- Wiki- Aplicaciones de la web 2.0 para hacer:- Historia digital- -Cómics- Pósters,- Frisos cronológicos,- Murales- Vídeos- Archivos de voz...	<ul style="list-style-type: none">- Presentación de diapositivas- Dibujo- Cuadro- Escultura- Collage- Mapa- Álbum de fotos- Historia oral, ...

3. EVALUAR

- Docente evalúa desempeño y producto
- Los alumnos se autoevalúan
- Los alumnos reflexionan sobre qué y cómo aprendieron
- Sugieren mejoras



DIA	ASPECTO EVALUADO	EVALUADOR	INSTRUMENTO
LUNES	Trabajo cooperativo	Estudiantes	cuestionario
MARTES	Informe avance	docentes	Rúbrica
MIERCOLES	Trabajo cooperativo	estudiantes	Cuestionario
JUEVES	Informe de avance	docentes	Rúbrica
VIERNES	Informe de avance	docentes	Rúbrica
	Trabajo individual	estudiantes	Pauta de cotejo
LUNES	Informe final	docentes	Rúbrica
VIERNES	Presentación	docentes	Pauta de desempeño

4. COMPARTIR

- Alumnos presentan resultados
- Apoyo del docente
- Impacto Comunitario



Ejemplos del AbP¹



EJEMPLO 1: Control de mosquitos

Paso 1

Paso 2

Paso 3

Paso 4

Paso 5

Paso 6

Paso 7

Paso 8

2.- Identificar lo que sabemos, lo que nos hace falta saber y nuestras ideas en relación con el problema de los mosquitos.

En equipos pequeños de 4 integrantes, fueron resolviendo el problema, siguiendo los pasos propuestos. Cada equipo presentó al maestro la siguiente tabla:

Sabemos	Nos hace falta saber	Ideas
Tenemos que hallar las causas del problema de los mosquitos del Center County.	Cómo es la geografía de todo el distrito.	Tal vez haya mucha agua estancada en la región.
Tenemos que alcanzar las soluciones en el término de una semana.	Si estos mosquitos son autóctonos de la región.	Quizá algún hecho natural (como la caída de árboles) provocó que quedara agua estancada.
Los mosquitos pueden desplazarse a distancias entre cincuenta y sesenta kilómetros.	Condiciones que hacen proliferar a los mosquitos.	Los mosquitos se han hecho resistentes, por mutación o adaptación, a los productos con los que se fumiga actualmente.
La cantidad de lluvia caída fue normal este año.	Presupuesto.	
	Si recientemente se cambiaron las formas de drenaje.	



Ejemplo de ABP en 5º Primaria: Cómo ser un héroe en época de crisis?

↻ Scoop.it!



From www.evernote.com - May 9, 2013 9:07 AM

“ Il Jornadas PBL y Metodologías Activas Sevilla 2012 Proyecto PBL exprés con niños/as de 5º de Primaria: ¿CÓMO PODEMOS SER UN HÉROE O UNA HEROÍNA? Os presentamos uno de los proyectos especiales que tuv...”

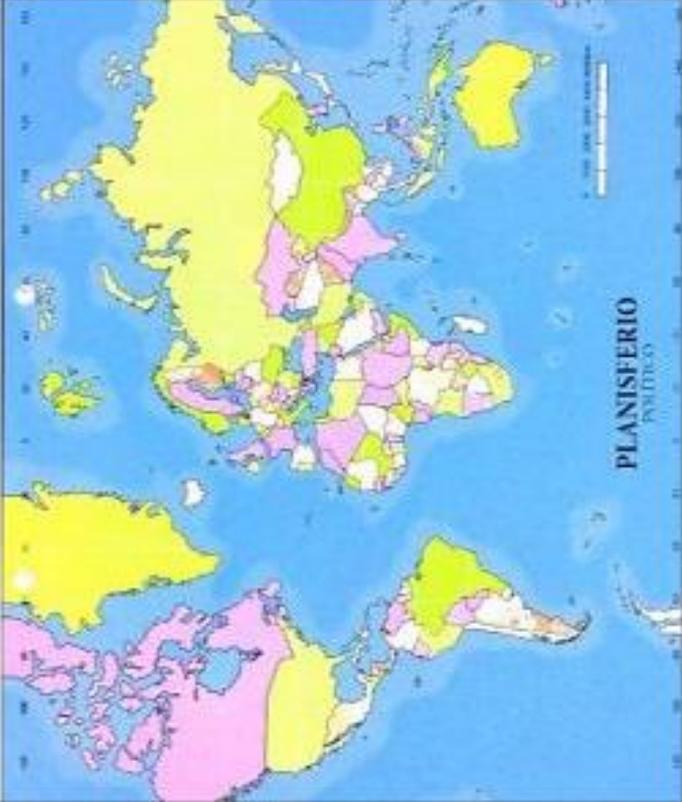


Inicio > Destacados > LA RADIO ESCOLAR Y EL TRABAJO POR PROYECTOS

LA RADIO ESCOLAR Y EL TRABAJO POR PROYECTOS



¡Hola! Soy Elio, tengo diez años, vivo en San Pedro del Puerto, me gusta el deporte, cocinar, jugar y divertirme. Tengo una perra que se llama Luna y un hermano con 16 años. Este es mi diario y voy a contar un viaje: primero recorreré España, después iré a la India, luego a Estados Unidos y por último iré a Egipto.



PLANISFERIO POLÍTICO

‘El diario de un viajero’, un proyecto para Primaria basado en el método ABP

EDUCAR 3.0

www.educaciontrespuntocero.com

CATEGORÍA	4. Sobresaliente	3. Notable	2. Aprobado	1. Suspenso
Trabajo en grupo	Grupo trabajador. Muy cohesionado. Excelente colaboración	Grupo bien organizado y motivado. Realiza un buen trabajo.	Grupo de trabajo digno. Problemas para organizarse.	Grupo desorganizado. No cooperan entre ellos. Pierden tiempo y hacen un mal trabajo
Informe de investigación	Excelente informe. Documentado. Metodología investigadora. Bien presentado	Buen trabajo. Bien desarrollado y documentado, pero con algún error	Trabajo correcto pero poco desarrollado y con errores	Trabajo muy simple e incompleto. Es un corta y pega. Deficiente ortografía.
Presentación y exposición oral	Excelente presentación. Completa al dominar el tema. Creativa y amena. Domina las TIC	Buena presentación. Desarrolla los distintos apartados. Profundidad media. Maneja las TIC	Exposición correcta, pero simple. No muy amena. Comete varios errores. Uso básico de las TIC	Lee sólo. No maneja el vocabulario específico. Uso deficiente de las TIC
La realización del Podcast	Excelente grabación y edición del material original	Manejo adecuado de la grabación y edición del material original	Correcta grabación y edición del material original	Deficiente sonido y edición
Aplicación de las TIC	Excelente empleo de manejo de Prezi, Google Drive y Maps	Realiza una buena presentación y maneja bien Google Drive y Maps	Correcta utilización de las TIC: Prezi, Google Drive y Maps	Empleo deficiente de las TIC con muchos errores.
Empleo de la Site Diario de Aprendizaje	Excelente participación en la site y relato en el diario de aprendizaje	Buena participación en la página del proyecto y relato del aprendizaje	Correcta participación y un poco escasa narración de su aprendizaje	Apenas o nada ha utilizado la site y ha escrito en el diario
Difusión del proyecto	Maneja distintos medios para difundir los productos finales: Twitter, Facebook y Pinterest	Maneja algún medio para difundir los productos del proyecto	Correcta difusión y conocimiento de las redes sociales	Deficiente difusión de sus productos y tareas



DESVENTAJAS

VENTAJAS

Aprendizaje Basado en Proyectos

INCERTIDUMBRE

No es fácil manejarla.



ROL

Supone una transformación personal, cambiar el rol docente



TICS

Algunos docentes no se manejan bien.



JAUJA

Alumnos asocian trabajo grupal a "fiesta"



COMPLEJIDAD

Relación de contenidos con la vida real y evaluar procesos



ACCIÓN

El alumno es protagonista



COOPERACIÓN

Colabora para hallar soluciones



GLOBAL

Desarrollo de Competencias



PENSAR

Se toman decisiones



PROCESUAL

Se evalúa el proceso y se rectifica



Déborah Martín R.





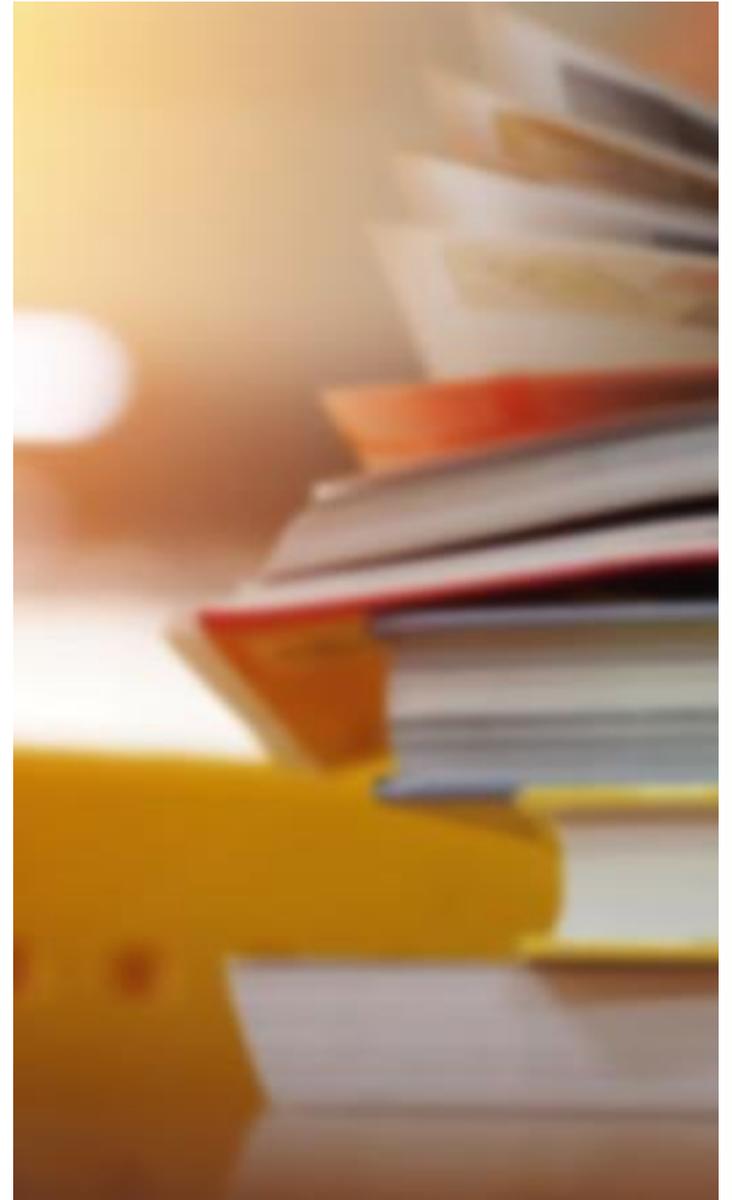
RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN

RÚBRICA PARA AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO “ EN BUSCA DE LA JOYA PERDIDA”

ASPECTOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	4 MUCHO	3 POCO	2 NADA	COMENTARIOS
ME HE IMPLICADO EN EL TRABAJO INDIVIDUAL Y EN GRUPO				
ME HA INTERESADO EL PROYECTO				
HE APRENDIDO				
ME SIENTO SATISFECHO DEL TRABAJO REALIZADO				

ALGUNOS REFERENTES

- **Fundación Chile. Innovación Educativa**
- **Educación 2020**





Principio del Filtro Emocional





HAZ LO QUE YO DIGO...

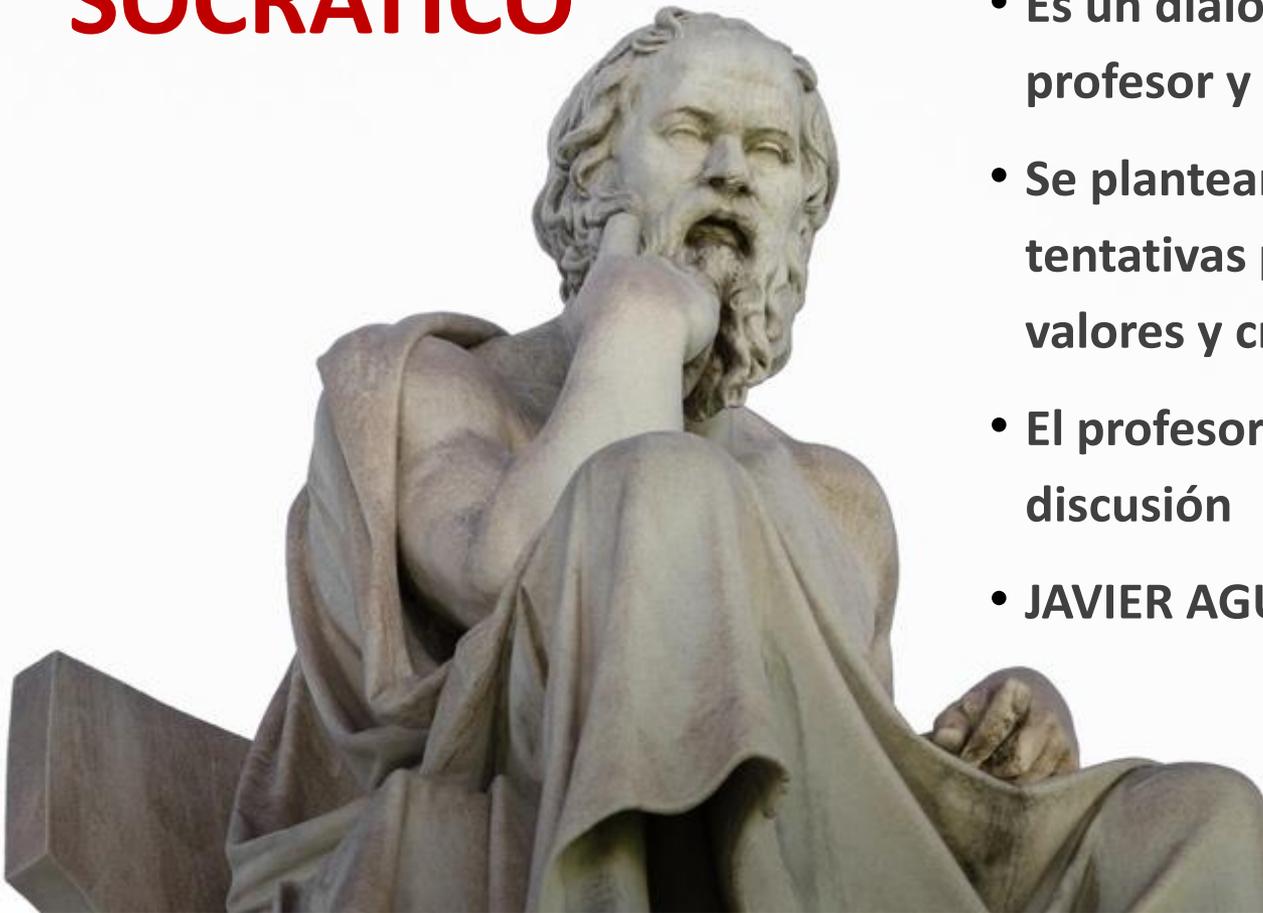




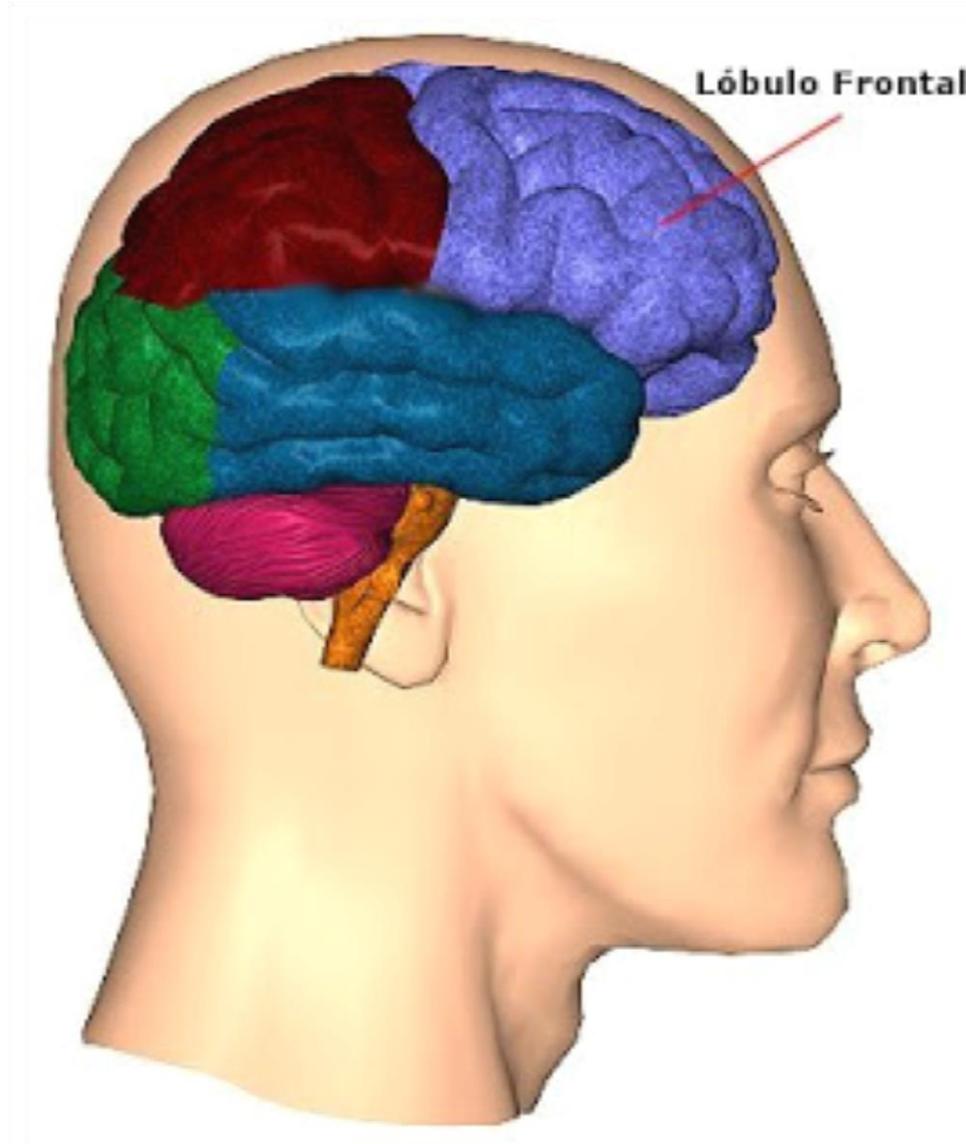
ENFOQUE

MÉTODO SOCRÁTICO

USO DEL MÉTODO SOCRÁTICO



- Nunca digas lo que puedes preguntar
- Es el arte de enseñar a filosofar
- Es un diálogo compartido entre profesor y sus alumnos
- Se plantean preguntas tentativas para sacar a la luz valores y creencias
- El profesor es un guía de la discusión
- JAVIER AGUIRRE SANCHEZ





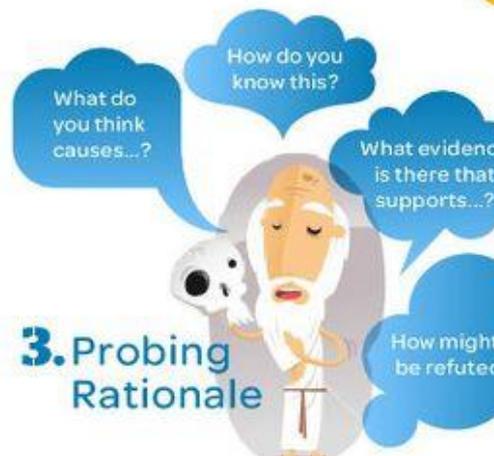
**¿QUÉ
SUCEDERÍA SI?**



- Si decides no volver a casa esta tarde?
- Si dejaras de hacer control de gestión en el colegio por 1 mes?
- Si renuncias a tu trabajo mañana?
- _____ ?



1. Clarification



3. Probing Rationale



5. Probing Consequences



4. Questioning Viewpoints



6. Questions on the Question

F.E. Ficha "a"

¿Cuáles son tus estrategias para recordar tareas por hacer?



F.E. Ficha "b"

Sabes que debes hacer una tarea de matemáticas. ¿Qué materiales es posible que necesites?



F.E. Ficha "c"

Tu profesora te dice que debes comenzar a investigar para un proyecto de todo el mes. ¿Qué materiales es probable que necesites?



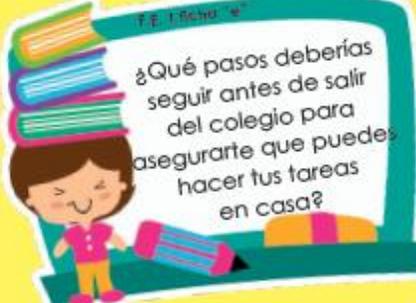
F.E. Ficha "d"

Tienes muchas tareas y tienes una práctica a las 6 de la tarde. ¿Qué puedes hacer?



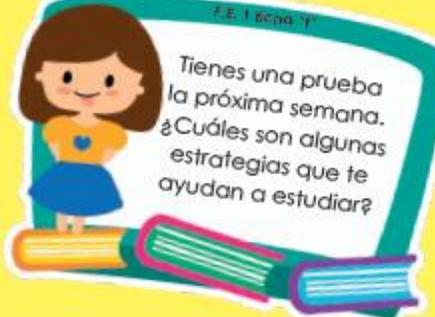
F.E. Ficha "e"

¿Qué pasos deberías seguir antes de salir del colegio para asegurarte que puedes hacer tus tareas en casa?



F.E. Ficha "f"

Tienes una prueba la próxima semana. ¿Cuáles son algunas estrategias que te ayudan a estudiar?



 **achnap**
Asociación Chilena de Neuroaprendizaje

EDAD: 8+
Adaptable 4+



Desarrollo de competencias para la vida diaria:

Las funciones EJECUTIVAS

NEUROCIENCIAS
1
PARA DOCENTES







ENFOQUE

EL AULA INVERTIDA

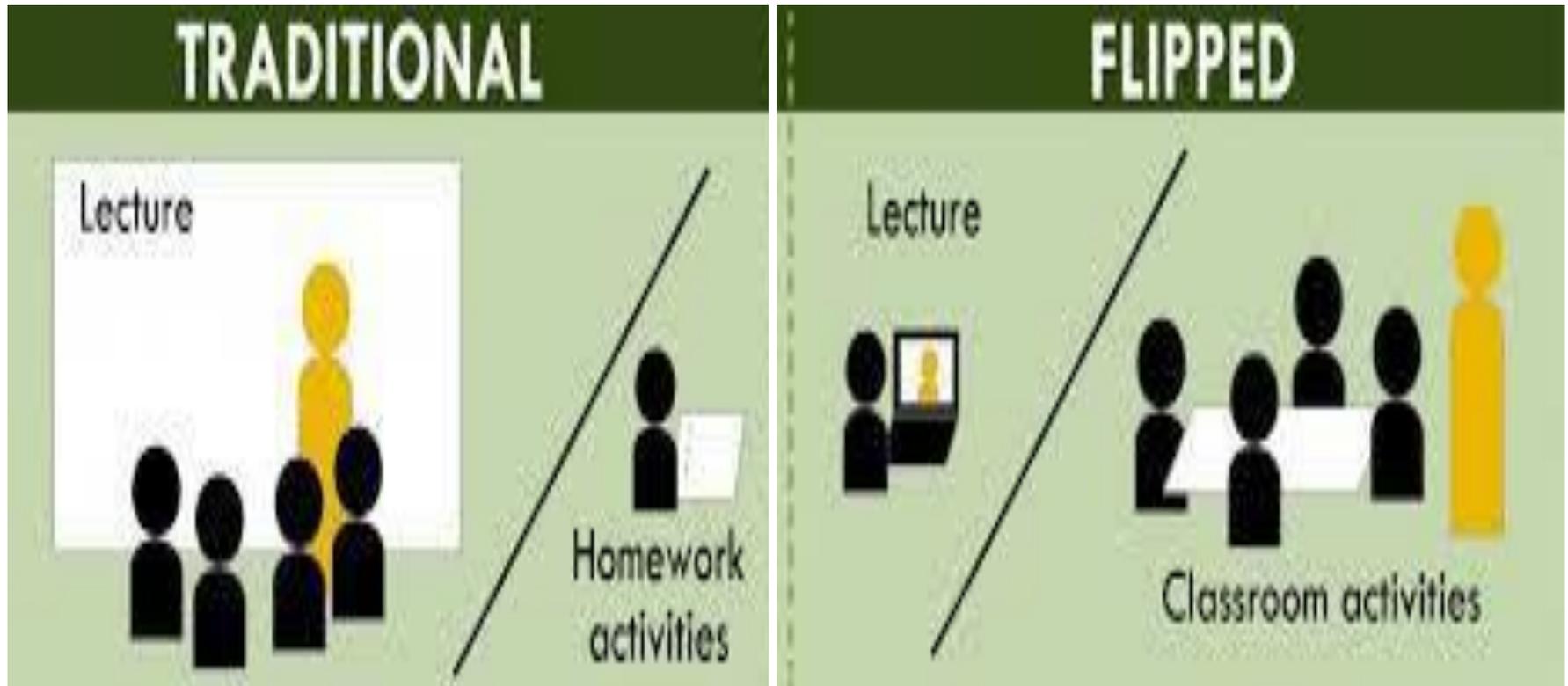


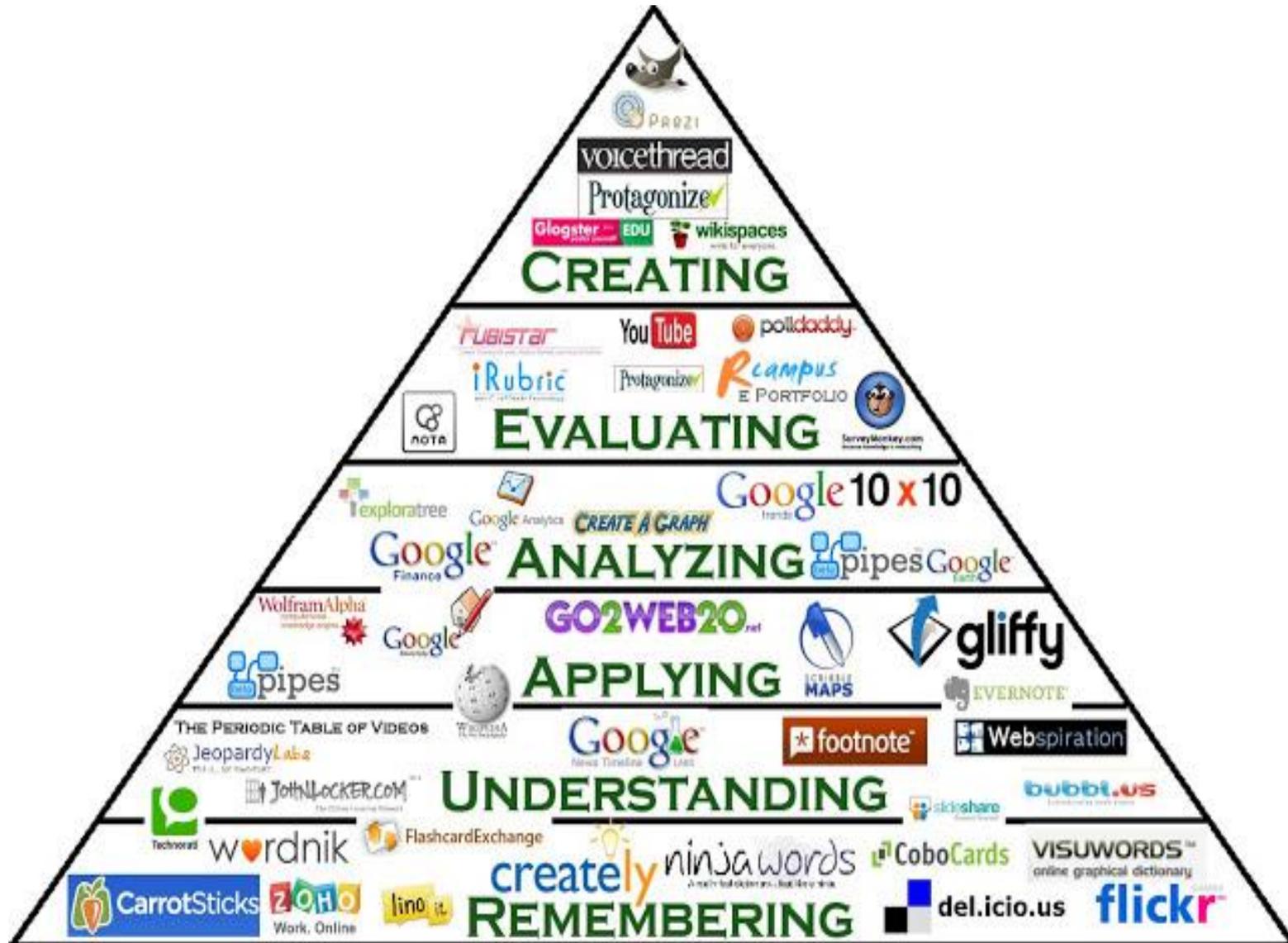
Es la concepción de que bien guiado, el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia del profesor

Busca incrementar el compromiso y la implicancia del alumno

Jonathan Bergmann
Aaron Sams

TECNOLOGÍA + TIEMPO OPTIMIZADO





MODELO TRADICIONAL



Docente
instruye



Alumno
aprende



Durante la clase



Asimilación de
conceptos



Después de la clase

ENFOQUE AULA INVERTIDA



Alumno adquiere
conocimientos



Antes de la clase



Compartir
información



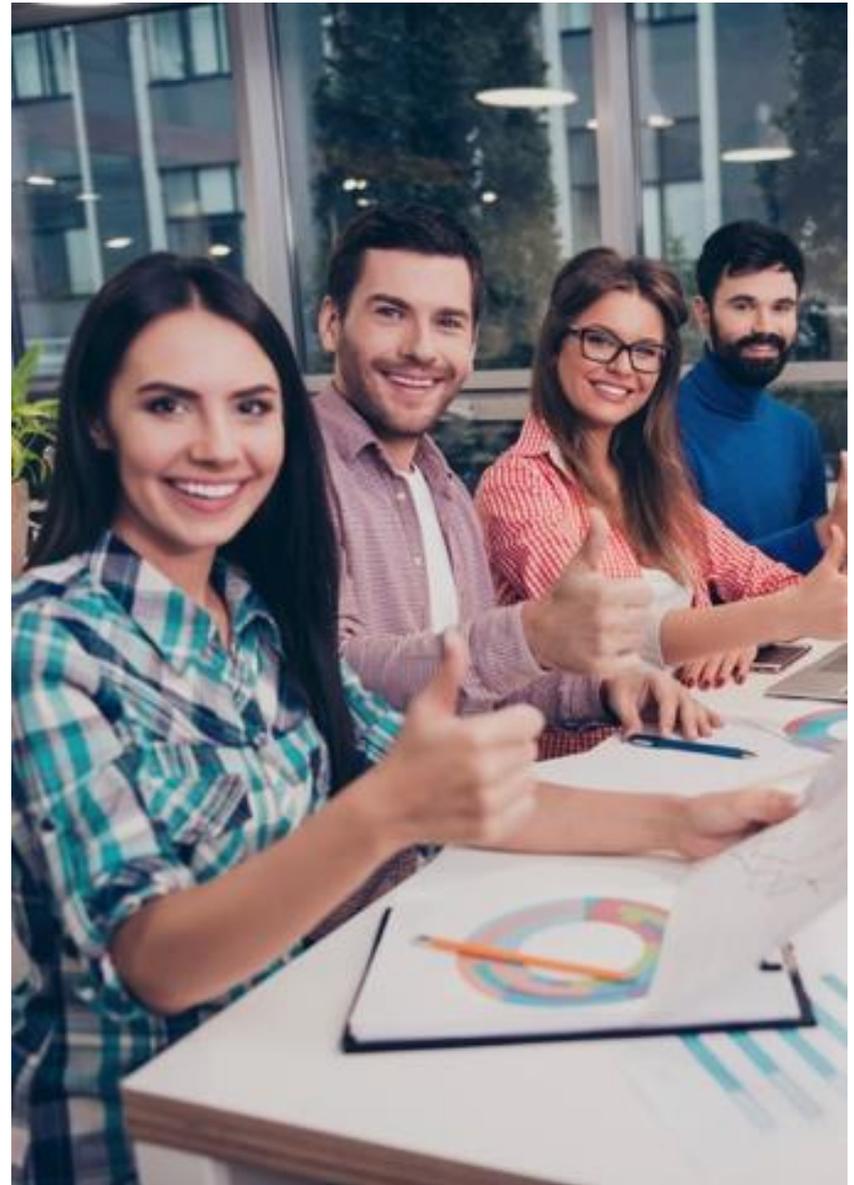
Durante la clase



Docente consolida
aprendizaje

VENTAJAS

- Optimiza tiempo del profesor en aula
- Permite **distribución no lineal de las mesas en el aula** y ambiente de colaboración
- Los **contenidos están accesibles** por el alumnado en cualquier momento
- **Involucra a las familias** en el aprendizaje
- Se integran las TICs



DESVENTAJAS

- Hay muchos alumnos poco autónomos
- Puede haber poco espacio en la sala
- Baja conectividad de los alumnos
- Hay familias que no quieren o no pueden involucrarse
- Los docentes deben conocer de TICs



UN EJEMPLO DE CLASE INVERTIDA



Tema: se inicia al alumnado en las grandes teorías que han permitido el desarrollo más actual de esta ciencia: la tectónica de placas, la teoría celular y la teoría de la evolución, para finalizar con el estudio de los ecosistemas.

Pasos antes de la Clase: Antes del desarrollo de cada sesión en clase el alumno deberá ver en su casa un vídeo donde se expliquen y desarrollen los contenidos de esa sesión. A los vídeos accederán a través de Aula Virtual de la materia y serán monitorizados usando la aplicación playposit: es una herramienta web que permite añadir preguntas o información a un vídeo.

En clase:

- * Primero se aclararán las cuestiones que los alumnos planteen sobre el vídeo que han visto previamente.
- * A continuación se realizarán en clase diversas actividades: Trabajos de búsqueda de información, realización de mapas conceptuales, resolución de ejercicios y preguntas, realización de cuestionarios de Moodle en el Aula Virtual
- * Por último se realizará una recapitulación de lo realizado en clase y se darán las instrucciones para la siguiente sesión.



ENFOQUE

ENSEÑANZA RECÍPROCA

PIRÁMIDE DEL APRENDIZAJE





En el trabajo en grupo todos los miembros comparten un mismo **objetivo común**, sin embargo, la **conducta de sus integrantes** y la **relación que se establezca** entre ellos va a repercutir en el clima, la dinámica, la motivación y el rendimiento del grupo.

Esa interacción puede ser de tres clases:

- **Individualista:** los alumnos perciben que el logro de sus objetivos es independiente de lo que hagan sus compañeros.
- **Competitiva:** los alumnos perciben que conseguirán su objetivo sólo si los demás no lo alcanzan.
- **Cooperativa:** los alumnos son conscientes de que sólo podrán alcanzar su objetivo si los demás compañeros también lo alcanzan.



Aunque la estructura individualista y competitiva pueden ofrecer ciertas ventajas en determinadas situaciones, **la estructura cooperativa produce un mayor rendimiento de los alumno, desarrolla unas actitudes más positivas y solidarias y consigue unos niveles mayores de motivación y autoestima.**

JUSTIFICACIÓN

- Según el **procesamiento de la información**, las discusiones de grupo ayudan a los participantes a repasar, elaborar y ampliar sus conocimientos.
- Bajo el punto de vista de la **teoría de Piaget**, las interacciones en grupos pueden crear los conflictos y el desequilibrio cognitivos que llevan al individuo a cuestionar sus conocimientos y a probar nuevas ideas.
- Para **Vygotsky**, el aprendizaje y el desarrollo opinan que el trato social es importante para el aprendizaje porque las funciones mentales superiores (como el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico) se originan en las relaciones sociales y luego son internalizadas por los individuos.

TRABAJO COOPERATIVO

- Trabajo en grupos pequeños y heterogéneos.
- Busca el éxito de todos los miembros del grupo.
- Lo que me beneficia a mí, beneficia a los demás.
- Se celebra el éxito compartido.
- Se evalúa el desempeño con criterios previamente establecidos.

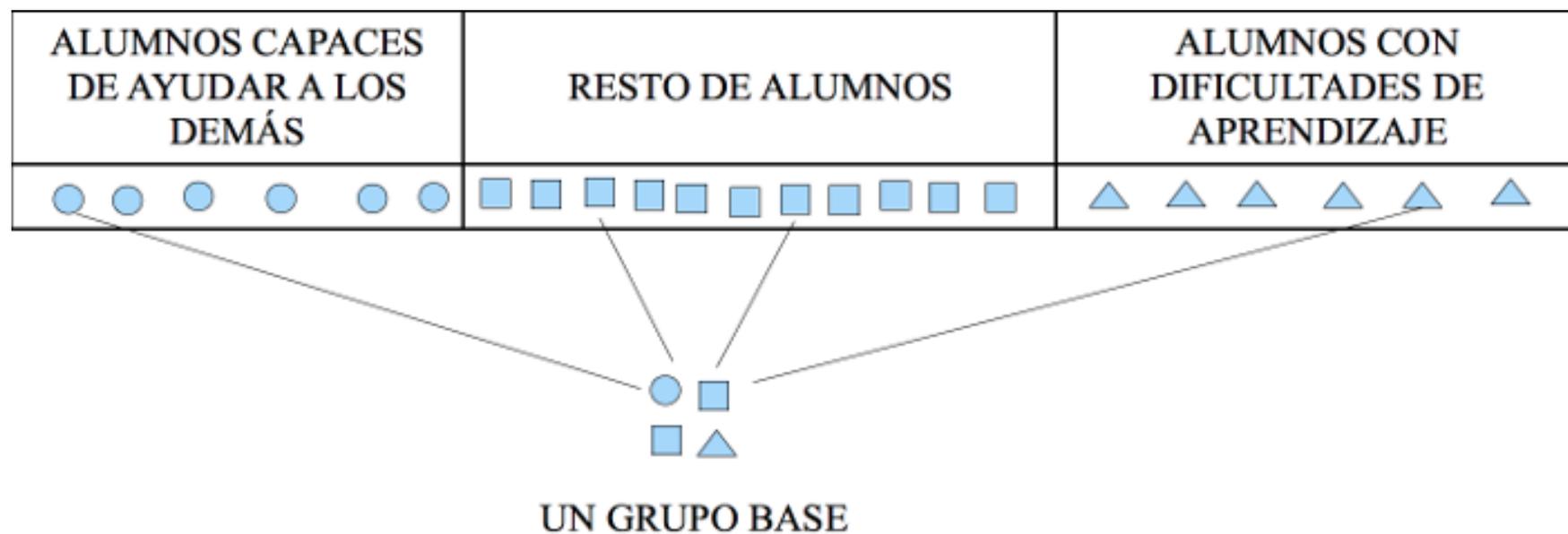


PASO 1.

- Elaborar grupos de entre cuatro o cinco miembros.
- Valorar las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre compañeros.
- Mezclar chicos y chicas.
- Procurar que el grupo que se crea represente en la medida de lo posible al grupo clase.
- Preguntar a los alumnos por sus preferencias personales y afinidades.

Clasificación de los alumnos en tres categorías:

- **CÍRCULO:** Alumnos capaces de ayudar a los demás.
- **TRIÁNGULO:** Alumno que necesitan de la ayuda de los demás.
- **CUADRADO:** El resto de alumnos de la clase.



Consolidación, revisión, reordenación de los grupos cooperativos:

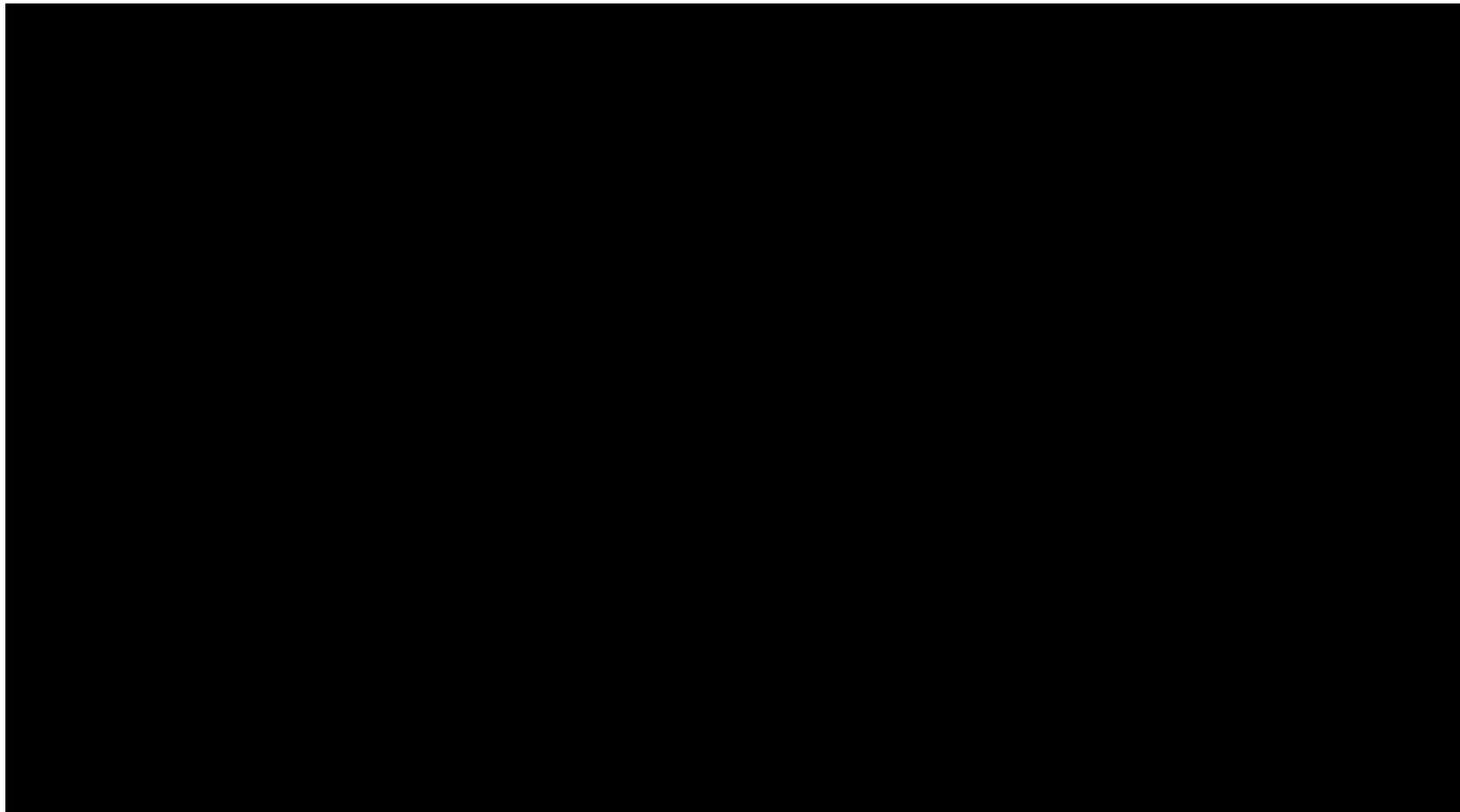
Una vez se han establecido los grupos, viene la fase de observar cómo es su funcionamiento y el grado de rendimiento que obtienen TODOS los alumnos del grupo. Es frecuente que al principio se realicen algunos pequeños cambios, pero por lo general no suele ser muy común.

Modelamiento de la conducta y explicación de la evaluación.

Cuando los grupos están funcionando y se han consolidando, el docente modela la conducta que espera del alumno y además, explica en qué consiste la rúbrica de evaluación.

PASO 5.

Aplicación.



ENSEÑANZA RECÍPROCA

ETAPAS

**GRUPO A PROFESOR
INTRODUCCIÓN DE LA ESTRATEGIA
FISHBOWL
GRUPOS INDEPENDIENTES Y ESCRITURA
GRUPOS INDEPENDIENTES**



RESPUESTAS

ENSEÑANZA RECÍPROCA

ETAPAS

**INTRODUCCIÓN DE LA ESTRATEGIA
FISHBOWL**

GRUPO A PROFESOR

GRUPOS INDEPENDIENTES

GRUPOS INDEPENDIENTES Y ESCRITURA

Puesta en acción	Diseño de la sesión
<ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos quieran y puedan.• Aplicación progresiva en a observación y ejecución.• Enseñar al alumnado a observar polarizando la atención en puntos clave.• Dejar claro los puntos clave.• Comenzar de forma analítica.	<ul style="list-style-type: none">• La cantidad de puntos a observar ira de menos a mas.• La complejidad de los puntos a observar ira de mas fácil a mas difícil.• Buscar aplicaciones novedosas y alternativas.
Decisiones interactivas	Actuación del profesor
<ul style="list-style-type: none">• La técnica de enseñanza utilizada es instrucción directa.• La información inicial se divide en aquella destinada a los ejecutantes y a los observadores.	<ul style="list-style-type: none">• El conocimiento de resultados lo proporciona el compañero observador.• Respetar la delegación de funciones.• El profesor controla el cambio de roles. <ul style="list-style-type: none">• Se utilizan hojas de anotación dejando claro las tareas y criterios de observación• Es necesario madurez de los alumnos y control de la clase.
Evaluación	

Curso: 1º Bachillerato

Alumnos/as: 30

Fecha: 12/01/2007

Instalación: Pista polideportiva del IES Moraima (Loja, Granada).

Material: 10 balones de fútbol sala y conos, Hojas de observación.

Objetivos

- Conocer la puesta en acción del estilo de enseñanza: enseñanza recíproca.
- Conocer el gesto técnico del pase con el interior en el fútbol-sala.
- Practicar y vivenciar dicho pase.
- Valorar las ventajas e inconvenientes de la puesta en acción de este estilo de enseñanza
- Observar, evaluar y corregir al compañero sirviendo este para su propio aprendizaje

Contenidos

- El pase en el interior del pie en fútbol sala.

Sesión de fútbol sala para 1º Bachillerato

Material / instalaciones: balones de fútbol sala y conos delimitadores

Parte	Actividades	Organización
Calentamiento 5 min	Cada trio en su zona correspondiente realizan libremente pases con el interior con los dos compañeros. Participan los tres miembros del trio simultáneamente.	Por tríos.
Parte principal 35 min	<p>Dos compañeros del trio se pasan el balón con el interior del pie.</p> <p>Cada vez que reciba hay que pararlo y golpear, es decir, no vale pasar el balón al primer toque. Además debemos intentar que el balón pase entre los conos para que sume en punto a mi favor.</p> <p>Es muy importante tener en cuenta que el receptor esta fijo en el centro de la pista.</p>	<p>Por tríos, dos compañeros ejecutan y otro observa.</p> <p>5-7 minutos. Cada miembro del grupo ejecuta 1 minuto y 30 segundos.</p>
	<p>Este ejercicio es igual que el anterior pero ahora el receptor se desplaza a un lado y otro de su espacio con el que el pasador también deberá desplazarse para ejecutar correctamente e introducir el balón por los conos para sumar un tanto a su favor.</p> <p>Tratar de introducir el balón entre los conos y observar el desplazamiento de receptor.</p>	<p>Por tríos, dos compañeros ejecutan y otro observa.</p> <p>Cada compañero ejecuta 1 minuto y 30 segundos. En total unos 5-7 minutos.</p>

	<p>Pases continuos con receptor fijo</p>	<p>Por tríos, dos compañeros ejecutan y otro observa.</p>
	<p>Ejercicio similar al anterior pero ahora el receptor también es móvil.</p> <p>Es la mayor dificultad que planteamos en nuestra clase.</p> <p>Se siguen sumando puntos si se pasa el balón a través de los conos</p>	<p>Por tríos, dos compañeros ejecutan y otro observa.</p> <p>Unos 5-7 minutos.</p>
	<p>Aplicación global. La mitad de la clase juegan un partido de futbol-sala donde solo se pueden dar pases con el interior (aunque se pueda regatear y realizar otras acciones pero para pasar a un compañero debe ser con el interior) y la otra mitad observa a uno de los jugadores anotando las categorías que aparecen en la planilla. Después se cambian los roles, el gol se marca desde dentro del área.</p> <p>Prestar especial atención a ejecutar el pase con el interior cuando estemos ejecutando y tratar de olvidarnos del resultado conseguido. Lo mas importante es la correcta ejecución.</p>	<p>Unos 5-7 minutos jugamos un 6x6 en el campo de futbol-sala con porteros delanteros. Los otros 12 observan. Luego cambiamos los roles.</p> <p>Total: 10-16 minutos 5-8 observador. 5-8 ejecutante.</p>
<p>Vuelta calma 10 min</p>	<p>Durante unos minutos estiramos un poco mientras comentamos lo acontecido en la clase.</p>	<p>Todos juntos en circulo, o de frente al profesor.</p>

Vuelta calma 10 min	Prestar atención a los estiramientos.	5-10 minutos.
Observaciones	<p>La pista exterior estará dividida en 10 zonas de 4 metros de ancho cada una y de unos 20 metros de largo.</p> <p>En el ultimo ejercicio que es de aplicación global debemos elegir una pareja para observarle y que luego me observe se dividirán en 10 grupos de 3 personas.</p> <p>En cada trio y en cada ejercicio todos harán de observador pero para ello es necesario que haya un sistema de rotación que será el siguiente: A y B ejecutan, C observa. B y C ejecutan, A observa. C y A ejecutan, B observa.</p> <p>Los observadores tiene poco tiempo para observar así que deberán centrarse desde el primer momento en los puntos clave que aparecen en la pantalla.</p> <p>Cada ejercicio es de competición, es decir, hay que ejecutar bien pero también existe una forma de sumar puntos y ganar. El nombre de esa pareja lo debo escribir en mi planilla.</p>	

VENTAJAS Y DESVENTAJAS





ENFOQUE

RUTINAS DEL PENSAMIENTO

RUTINAS DE PENSAMIENTO EN EL AULA



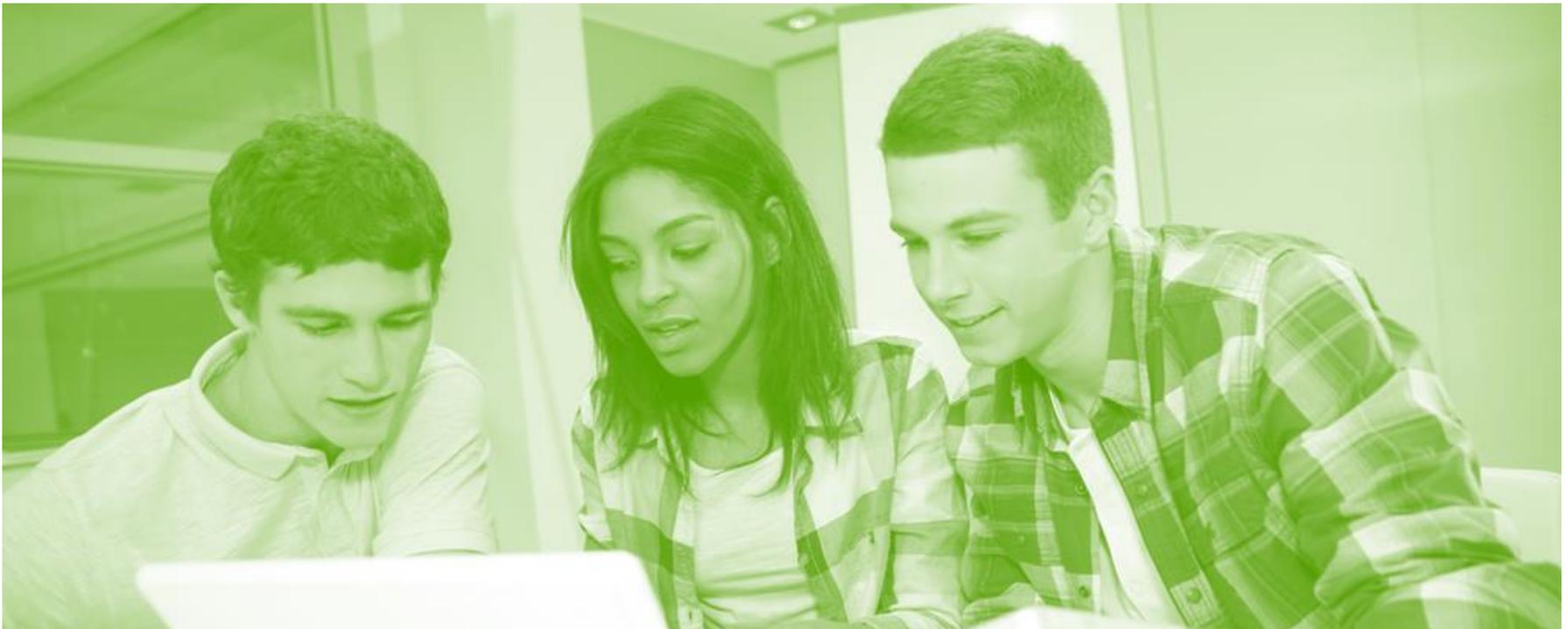
SI EL PENSAMIENTO ES INTANGIBLE, ENTONCES...

- ¿Cómo enseñar a nuestros estudiantes un objeto de aprendizaje tan imperceptible?
- ¿Cómo describir y trabajar con los intangibles?
- ¿Cómo hacer perceptibles las situaciones que provocan nuestros pensamientos?
- ¿Cómo aprender a pensar?
- ¿Cómo enseñar a pensar a nuestros estudiantes?



REFERENTES

- Lemshaga Akademic, Suecia
- Pensamiento Visible / Visible Thinking
- Proyecto Zero en Harvard
- David Perkins
- Ron Ritchhart



EJEMPLO DE RUTINA

RUTINA

veo, pienso, me pregunto.

Finalidad: ayuda a los alumnos a ser cuidadosos en las observaciones e interpretaciones.

Aplicación: observar un objeto (imagen, obra de arte...) y responder a la pregunta ¿Qué ves? Animarles a que apoyen sus interpretaciones con razones.

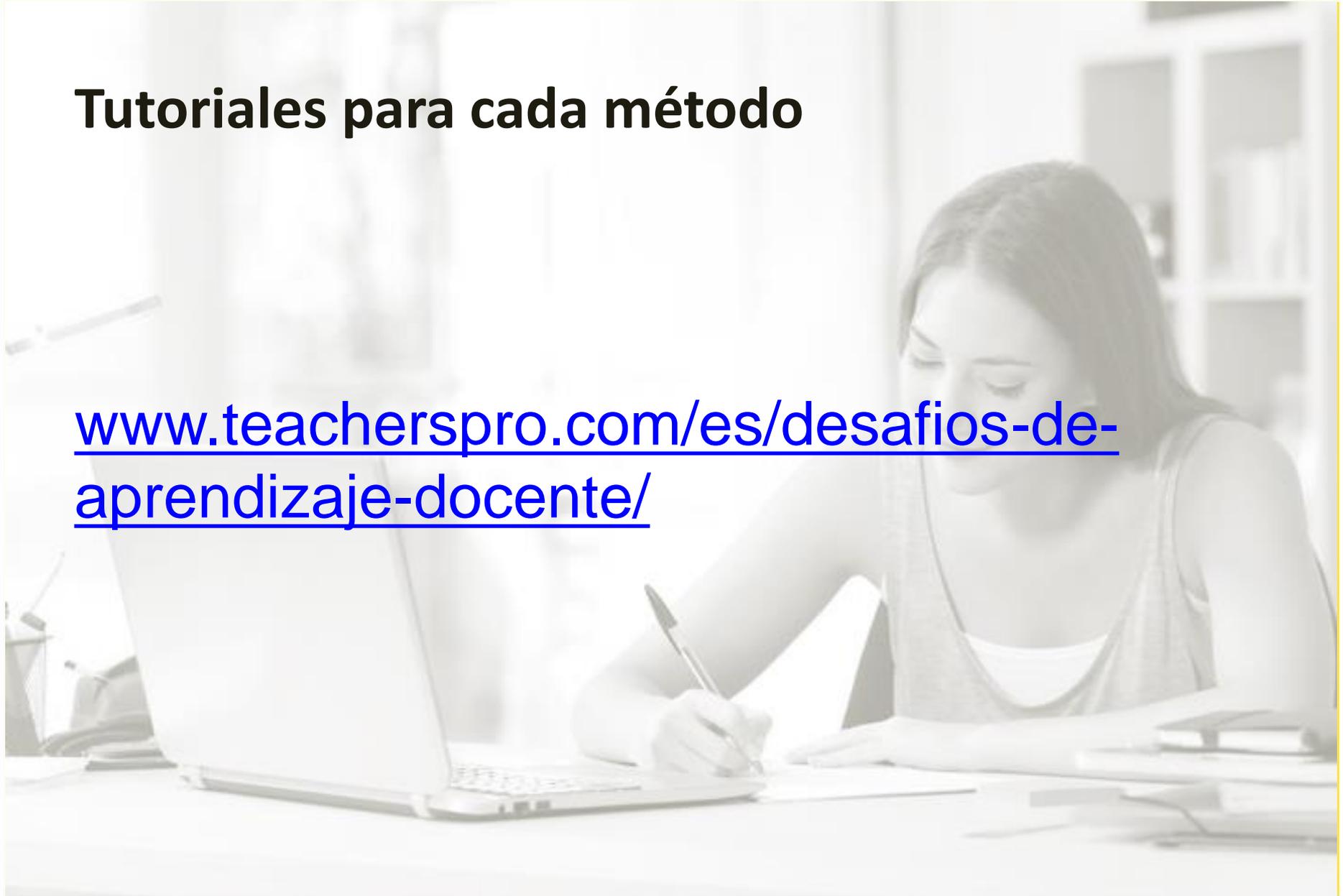
Método: los alumnos lo trabajan individualmente antes de compartir con los demás.

DESARROLLE UNA RUTINA



Tutoriales para cada método

www.teacherspro.com/es/desafios-de-aprendizaje-docente/





RESUMEN
3-2-1



“En un mundo en movimiento, el que se queda quieto en realidad retrocede.”

Lewis Carroll

Mucho éxito con los Cambios que decidas hacer!!



MUCHAS GRACIAS

ORIENTACHILE

 **achnap**
Asociación Chilena de Neuroaprendizaje

PREUNIVERSITARIO
PEDRO DE VALDIVIA
Tu Libertad de Elegir